**Változtatás**

teljesn új osztálydiagramm

minden változtatás

változott seq diagramm újra

új szekvenciák, két wormhole

replikátorral együtt a golyó is megsemmisül

ha aktív csillagkapuba belelövünk újat, akkor mi történjen, azt mi specifikáljuk

jól meg kell csinálni!

**Új dologok**

saját keretrendszer, scriptek, parancssor készítés a prototípushoz

parancsok: pályafelépítés(

load map

create\_maze sizes

create\_colonel position

create scale position,súlyhatár

specifikálni a parancsnyelvet kellenek a vezérléshez parancsok (lövés, mozgás, stb…)

* tetszőleges pálya létrhozása
* vezérlés
* belső vezérlés(replikátor léptetés)
* tesztelést segítő belső parancsok ( mérlegre 3db súly )
* lekérdező parancsok (pl. pálya state,mérleg state) printMaze

kikell tesztelni mindent, mindennek benne kell lennie kivéve grafika

pályaleíró nyelv (karateres betöltés)

specifikálni kell pontosan a szintakszist

következő alkalommal random pályát megkell valósítani.

7.1 hogyan kell a prototípussal kommunikálni végtelen ciklusba fogadja a parancsokat, a véletlen szerű dolgokat is lehessen implicit tesztelni

7.1.2 parancsokat specifikálni ( mindent megkell adni ) ne legyen pl stb

pályafájl formátum (karakterek mit jelölnek)

7.2 összes részletes use-case

parancsok a use-caseek

7.3 milyen eseteket lehet tesztelni (kb 30-40db)

szekvenciák-ra teszt esetek

mérleg súlyhatár

minden lehetőség

teszteset neve

mi fog történni

mi a célja

**teszt eset**

create maze 2 1

create rift 1 1

create replicator 2 1

step replicator left

print maze

test.in fálj és egy teszt.exp <- mit várunk el

proto <test10.in >test10.out <- tényleges kimenet és összehasonlítjuk

7.4 milyen programok kellenek a tesztek lefuttatásáshoz( compare program, összes teszt lefuttatása ) lehetnek batch fájlok is

a segéd programok hogyan hívhatók hogyan működnek

**nem lesz rövid meló**

**GL HF**